

**PERBEDAAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI MEDIA ANIMASI DAN
MEDIA CETAK DENGAN SIKAP MAHASISWA DALAM *ENGLISH
FORCOMMUNICATION 3* DI MANAJEMEN INFORMATIKA DIAN CIPTA
CENDIKIA BANDAR LAMPUNG**

Oleh :

Sri Sutiwi, Ujang Suparman, Eko Suyanto.

FKIP Unila, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

Email : srisutiwisandika@yahoo.co.id

081369016664

Absract : The Diffrence Of Speaking Skill Through The Animated Media And Printed Media With students' attitudetowards English For Communication 3 Subject At Management Of Informatika Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung. This research aims to analize the following: (1) There was significant interaction between both of media with students' attitude towards in EfC3 subject. (2) The difference of students' Speaking skill between those who attended lecture through animated media and printed. (3) The difference of students' achievements between those who attended lecture through animated media and printed with positive attitude. (4) The difference of students' achievement between those who attended lecture through animated media and printed with negative attitude. This report represented the results of experimental research with factorial design 2×2 . The population was the students of diploma 3 at the third semester in Management of Informatics Program of AMIK Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung. The population was 112 people. The researcher used sample cluster. The research instruments used to collect the data consisted of: (1) Communication test, and (2) the questioner. The technique used to analyze the data was variant analysis and t-test. The findings of the research are concluded as follows: (1) there was significant interaction between both of media with students' attitude towards Speaking skill in EfC3 subject with significant score $0,000 < 0,05$, (2) There was the difference of students' Speaking skill between those who attended lecture through animated media 56 and printed 49,75 without focus on attitude, (3) There was the difference of students' Speaking skill between those who attended lecture through animated media and printed with positive attitude. It was found that the students' speaking skill of those who attended the lecture through animated media with positive attitude was higher than printed with positive attitude as well with the significant $0.01 < 0,05$, (4), There was the difference of students' Speaking skill between those who attended lecture through animated media and printed with negative attitude. It was found that the students' Speaking skill of those who attended the lecture through printed media with negative attitude was higher than that animated with negative attitude as well with the significant $0,496 > 0,05$.

Keyword: *Speaking skill, Animated Media, Printed Media and Atittude*

Abstrak : Perbedaan keterampilan berbicara melalui media animasi dan media cetak dengan sikap mahasiswa dalam *english forcommunication 3* di manajemen informatika dian cipta cendikia bandar lampung. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa: (1) Interaksi antara penggunaan media animasi dan cetak dengan sikap mahasiswa terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran mata kuliah *EfC 3*, (2) perbedaan keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan melalui media animasi dan cetak, (3) perbedaan keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan melalui media animasi dan cetak pada mahasiswa yang memiliki sikap positif, (3) perbedaan keterampilan

berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan melalui media animasi dan cetak pada mahasiswa yang memiliki sikap negatif,

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain faktorial 2×2 . Populasi penelitian ini adalah mahasiswa semester III Program Studi DIII-Manajemen Informatika AMIK Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung yang berjumlah 112 orang. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah: 1) tes penguasaan berkomunikasi dan 2) angket. Teknik analisis data menggunakan Analisis Varians dan Uji-t. Hasil penelitian disimpulkan: (1) ada interaksi yang signifikan antara penggunaan media animasi dan cetak dengan sikap mahasiswa terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran mata kuliah *EfC 3* dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, (2) ada perbedaan keterampilan berbicara mahasiswa yang menggunakan media animasi dan cetak, ditemukan bahwa mahasiswa yang menggunakan media animasi lebih tinggi yaitu 56 dari pada cetak yaitu 49,75 tanpa memandang sikap, (3) ada perbedaan keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan melalui media animasi dan cetak pada mahasiswa yang memiliki sikap positif, ditemukan bahwa mahasiswa yang menggunakan media animasi lebih tinggi dari pada cetak pada mahasiswa yang memiliki sikap positif terhadap mata kuliah *EfC 3* dengan nilai signifikansi $0,01 < 0,05$, (4) ada perbedaan keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan melalui media cetak dan animasi pada mahasiswa yang memiliki sikap negatif. Ditemukan bahwa keterampilan berbicara mahasiswa yang menggunakan media cetak lebih tinggi dari pada animasi pada mahasiswa yang memiliki sikap negatif terhadap mata kuliah *EfC 3* dengan nilai signifikansi $0,496 > 0,05$.

Kata Kunci: *Media animasi, media cetak, prestasi belajar dan sikap.*

PENDAHULUAN

berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan

1. LATAR BELAKANG MASALAH

bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat penting dalam kehidupan suatu bangsa dan Negara. Oleh Karena itu tingkat kemajuan suatu Negara dapat dilihat dari tingkat kemajuan pendidikannya. Salah satu tujuan pendidikan nasional yaitu, berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat,

Ilmu pengetahuan serta perubahan sikap masyarakat membawa pengaruh yang besar dalam pendidikan. Hal ini mendorong setiap lembaga pendidikan untuk mengembangkan lembaganya lebih maju dengan memanfaatkan teknologi modern dan kemajuan ilmu pengetahuan sebagai media pembelajaran. Dalam bidang pendidikan dan pembelajaran, secara sadar atau tidak teknologi juga telah menjadi bagian integral. Penggunaan

peraga atau audio visual untuk mengatasi keterbatasan fungsi indera dalam pembelajaran merupakan fakta empiris yang mempresentasikan betapa teknologi menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam sejarah perkembangan pendidikan dan pembelajaran.

Teknologi yang diaplikasikan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran sepadan dengan sisi kompleksitas maupun kapasitas yang dapat diambil.

Dalam hal ini pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan pembelajaran secara timbal balik yang berlangsung untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Hubungan timbal balik atau interaksi antara dosen dan mahasiswa merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Interaksi dalam proses ini mengandung arti yang lebih luas, tidak hanya sekedar hubungan antara dosen dan mahasiswa, melainkan berupa interaksi edukatif yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan

keterampilan mahasiswa agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya secara individu. Kurangnya interaksi mahasiswa manajemen informatika DCC Bandar Lampung dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dalam mata kuliah *EFC3* merupakan matakuliah yang mengedepankan keterampilan dalam berkomunikasi serta pencapaian kompetensi (mendengarkan, berbicara, membaca, menulis). Namun dalam hal ini mahasiswa belum mampu menguasai keempat skill ini. Kompetensi mahasiswa belum mencakup aspek-aspek berbahasa, misalnya untuk kompetensi berbicara mencakup aspek isi, kosakata, tata bahasa dan kelancaran. Dalam hal ini dapat dilihat dari 332 mahasiswa hanya 20% saja yang sudah menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Mahasiswa sebagian besar masih menggunakan Bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Dosen diharapkan mampu meyakinkan

mahasiswa untuk berbicara dengan menggunakan bahasa Inggris sehingga akan terciptanya sikap positif dalam proses pembelajaran. Melihat kenyataan tersebut seharusnya dosen mengoptimalkan pembelajaran dengan Bahasa Inggris. Dengan demikian siswa menjadi terbiasa menggunakan Bahasa Inggris dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu tujuan pembelajaran adalah peningkatan keterampilan berbicara, dalam artian keberhasilan mahasiswa dalam belajar dapat dilihat dari keterampilan berbicara yang dicapai. Keterampilan berbicara adalah kemampuan yang diperoleh mahasiswa dalam setiap evaluasi atau tujuan yang diikuti. Namun demikian keterampilan berbicara mahasiswa terhadap mata kuliah *English for Communication 2* masih rendah, hal ini dapat dilihat dari tabel 1.

Tabel 1 Keterampilan berbicara mahasiswa pada matakuliah *English for Communication 2* tahun akademik 2011/2012

N o	Kelas	A	B	C	D	E	Jumlah
1.	BID3-MI1	4	3	10	3	5	25
2.	BID3-MI2	3	5	15	1	4	28
3.	BID3-MI3	1	4	12	8	5	30
4.	BID3-MI4	2	2	11	6	8	29

Jumlah	10	14	48	18	22	112
--------	----	----	----	----	----	-----

Sumber: BAAK AMIK Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung pada tahun 2010/2011

Dari data di atas dapat diketahui bahwa jumlah mahasiswa yang mendapatkan nilai A sebanyak 10 mahasiswa atau 8,93%, nilai B sebanyak 14 mahasiswa atau 12,50%, nilai C sebanyak 48 atau 42,86%, nilai D sebanyak 18 mahasiswa atau 16,07% dan nilai E sebanyak 22 mahasiswa atau 19,64%. Hasil prosentase menunjukkan bahwa mahasiswa yang lulus dalam mata kuliah *English for Communication 2* hanya 72 mahasiswa dari jumlah 112 mahasiswa yang ada.

Rendahnya keterampilan berbicara bisa disebabkan karena beberapa faktor diantaranya rendahnya pemahaman mahasiswa terhadap konsep alur berpikir berkomunikasi dalam Bahasa Inggris, dosen belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Terbatasnya waktu tatap muka yang dimiliki oleh dosen untuk menyampaikan materi yang beragam belum bisa membuat pembelajaran menjadi maksimal. Dosen hanya

menggunakan satu media saja yaitu media cetak berupa modul. Kenyataan ini juga yang terjadi di Jurusan manajemen informatika DCC Bandar Lampung.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dosen sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu dosen dalam mata kuliah *EFC2* perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses perkuliahan.

Media pembelajaran yang digunakan dosen dalam pembelajaran mata kuliah *EF2* saat ini adalah berupa media cetak (modul). Media cetak pada mata kuliah *EFC2* berisi materi perkuliahan yang disusun perbab sesuai kompetensi mata kuliah. Media pembelajaran dalam bentuk cetak yang disusun oleh tim dosen telah

digunakan sejak tahun 2005, namun media cetak sebagai media pembelajaran tersebut mempunyai kelemahan yang dapat menjadi kendala tersendiri.

Sikap mahasiswa terkait dengan kebiasaan membaca yang rendah telah menjadi kendala tersendiri dari penggunaan media cetak ini. Hal ini terlihat dari kemampuan mahasiswa dalam menguasai makna yang terkandung dalam media cetak pada kegiatan pembelajaran serta pertanyaan-pertanyaan awal dari dosen tentang materi yang akan dipelajari yang sebenarnya sudah terdapat pada media cetak. Mahasiswa tidak mampu mempraktekkan kembali dikarenakan mahasiswa tidak mengulang untuk membaca ataupun mempraktekkannya diluar jam pelajaran.

Kendala lain juga ditunjukkan dari sikap positif yang kurang dari mahasiswa dalam pembelajaran seperti tingkat kehadiran, serta tingkat penyelesaian tugas-tugas mata kuliah *EFC2* oleh mahasiswa. Dengan adanya kendala-kendala tersebut maka

diperlukan suatu tindakan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan diharapkan terjadinya peningkatan atau perbaikan.

Terjadinya peningkatan atau perbaikan salah satunya adalah dengan adanya analisis kebutuhan yang diperoleh dengan adanya penggunaan media animasi. Media animasi merupakan media pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa dapat lebih kreatif serta dapat mengembangkan sikap positif terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran *EFC3*. Media animasi juga memungkinkan bagi mahasiswa untuk memperoleh berbagai contoh-contoh dari materi yang dibahas secara lebih luas melalui gambar-gambar yang menarik serta kosa kata Bahasa Inggris yang di tampilkan. Media ini belum pernah digunakan di dalam proses pembelajaran

Berdasarkan uraian tersebut diatas penulis berkeinginan untuk meneliti apakah ada perbedaan keterampilan berbicara mahasiswa dalam proses pembelajaran pada mata kuliah *English for Communication 3* pada

Manajemen Informatika Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung.

2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

- 1) Interaksi antara penggunaan media animasi dan cetak dengan sikap mahasiswa terhadap keterampilan berbicara pada mata kuliah *EFC3*.
- 2) Perbedaan keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan *EFC3* melalui media animasi dan cetak.
- 3) Perbedaan keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan melalui media animasi dan cetak pada mahasiswa yang memiliki sikap positif terhadap mata kuliah *EfC3*
- 4) Perbedaan keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan melalui media animasi dan cetak pada mahasiswa yang memiliki sikap negative terhadap mata kuliah *EfC3*.

KAJIAN PUSTAKA

a. Keterampilan Berbicara

Tarigan (2008; 33) Menyatakan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik secara berhadapan ataupun dengan jarak jauh. Tarigan (2002; 33) juga mengatakan bahwa berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara dipelajari.

b. Media Animasi

Adjie (2005; 23) Animasi adalah suatu perubahan yang terjadi pada objek dalam jarak dan waktu tertentu. Animasi juga merupakan susunan gambar diam (*static graphics*) yang dibuat efek sehingga seolah-olah tampak bergerak.

c. Media Cetak

Daryanto (2010; 34) Media cetak merupakan bahan ajar yang berupa cetakan dalam bentuk tulisan ataupun gambar yang dikemas berupa buku pelajaran, surat kabar, majalah, ensiklopedi, dan buku suplemen dan pengajaran berprogram.

d. Sikap

Mulyatiningsih dkk (2004;12) menyatakan bahwa sikap adalah suatu sistem yang berlangsung terus menerus tentang sesuatu yang menyangkut positif atau negatifnya suatu obyek, perasaan emosional dan kecenderungan orang untuk melakukan suatu tindakan setuju-tidak setuju.

METODE PENELITIAN

1.Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki variabel bebas yang di kelompokkan menjadi dua yaitu media animasi dan media cetak. Variabel ini merupakan variabel stimulus yang digunakan untuk melakukan perlakuan dikelas dan satu variabel atribut yaitu sikap siswa, variabel ini digunakan karena berhubungan dengan kemampuan internal siswa yang sangat berperan dalam

mengambil tindakan yang berhubungan erat dengan keterampilan berbicara. Variabel atribut adalah sikap siswa dan selanjutnya dikelompokkan menjadi dua yaitu sikap positif dan sikap negatif, sehingga dengan demikian banyaknya kelompok yang akan dihadapi dalam penelitian ini adalah $2 \times 2 = 4$. Pada desain faktorial 2×2 , variabel bebas media pembelajaran berada pada jalur kolom, sedangkan variabel atribut sikap siswa berada pada jalur baris. Pertemuan antara kolom dan baris disebut sel, sehingga akan terdapat empat sel pada desain faktorial 2×2 ini.

Tabel 4.1. Perbedaan keterampilan berbicara mahasiswa melalui media cetak dengan media animasi pada *EfC 3* di manajemen informatika Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung

Variabel Atribut		Variabel Bebas Media		Jumlah
		Animasi (A1)	Cetak (A2)	
Sikap (B)	Positif (B1)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁	20
	Negatif (B2)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂	20
Jumlah				40

2. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi Manajemen Informatika semester 3 tahun akademik 2011/2012. Populasi terjangkau adalah seluruh mahasiswa Manajemen Informatika yang mengambil mata kuliah *EfC 3* yang berada di kampus B pada tahun akademik 2011/2012 dengan jumlah 112 Mahasiswa.

3. Teknik Pengumpulan Data

Ada dua jenis data yang diperlukan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, pertama Tes awal diberikan kepada mahasiswa dalam bentuk *pre tes* dan posttest yang diberikan kepada mahasiswa dalam bentuk evaluasi Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester. Kedua adalah angket respons mahasiswa digunakan untuk mendapatkan data tentang sikap terhadap mata kuliah.

Sikap Negatif	Terendah	65	40
	Standar deviasi	1,11	1,10
	Rata-rata	37,7	43
	Tertinggi	60	60
	Standar deviasi	1.16	6.26

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1.Data Hasil Penelitian

Tabel 1.1. Data *pretest* mata kuliah *English for Communication 3*.

Variabel Bebas		Media Pembelajaran	
		Penggunaan media animasi EFC3 (A1)	Penggunaan media cetak EFC3 (A2)
Variabel Atribut			
Sikap (B)	Positif (B1)	8,3,13,13,8,13,13,13,18,13	13,13,18,13,13,3,13,8,18,3
	Negatif (B2)	8,8,8,18,13,8,18,3,3,18	3,18,13,8,3,8,18,8,13,13

Tabel 1.2. Data *posttest* mata kuliah *English for Communication 3*

Variabel Bebas		Media Pembelajaran	
		Penggunaan media animasi (A1)	Penggunaan media cetak (A2)
Variabel Atribut			
Sikap Diri (B)	Positif (B1)	93,78,88,83,83,93,78,93,83,98	83,63,63,58,83,73,68,73,58,63
	Negatif (B2)	63,38,53,33,63,38,53,33,63,53	53,58,48,48,48,63,48,63,58,48

Tabel 1.3. Data keterampilan berbicara mata kuliah *English for Communication 3*

Variabel Bebas		Media Pembelajaran	
		Penggunaan media animasi (A1)	Penggunaan media cetak (A2)
Variabel Atribut			
Sikap (B)	Positif (B1)	80,65,70,65,65,90,65,85,65,95	75,60,50,45,75,70,55,60,40,50,
	Negatif (B2)	60,20,40,25,60,20,35,25,52,40	45,50,40,30,35,55,30,60,55,30

Tabel 1.4. Hasil analisis deskriptif data keterampilan berbicara mahasiswa

Variabel Bebas		Media Pembelajaran	
		Penggunaan media animasi (A1)	Penggunaan media cetak (A2)
Variabel Atribut			
Sikap Positif	Rata-rata	74,5	58
	Tertinggi	95	75

2.Pembahasan Hasil Penelitian

a. Hasil analisis hipotesis interaksi antara penggunaan media animasi dan penggunaan media cetak dengan sikap mahasiswa

Kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen metode pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi antara dosen dan mahasiswa dan interaksi mahasiswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu proses pembelajaran, yakni menunjang penggunaan metode pembelajaran yang diperlukan oleh dosen.

Media pembelajaran erat hubungannya dengan sikap belajar mahasiswa karena media pembelajaran yang dipakai oleh dosen pada waktu mengajar dipakai pula oleh mahasiswa untuk menerima bahan yang diajarkan. Media pembelajaran yang

lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada mahasiswa sehingga mahasiswa mudah menerima pelajaran dan menguasainya.

Miarso(2009:56) menyatakan bahwa media yang terbaik adalah media yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang terlebih dahulu diketahui dengan cara menganalisis kebutuhan dan latar belakang mahasiswa. Sehingga media pembelajaran harus didesain dan dipilih dengan mengakomodasi berbagai potensi internal dan eksternal baik dari sisi pembelajar maupun lingkungan sehingga dapat menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan.

Sikap yang dikaitkan dengan pengertian kepribadian dan nilai selalu mengandung unsur afektif atau perasaan, kognitif, dan kemauan. Sikap merupakan suatu landasan yang paling meyakinkan demi keberhasilan suatu proses belajar. Seorang mahasiswa yang memiliki sikap positif

tentu akan lebih cepat mengerti dan mengingatnya dari pada mahasiswa yang memiliki sikap negatif.

Hasil pengolahan data yang diperoleh dalam eksperimen penelitian ini ditemukan bahwa ada interaksi skor antara kedua media pembelajaran dengan sikap mahasiswa pada mata kuliah *English for Communication* 3. Sikap merupakan variabel atribut yang merupakan faktor yang tak kalah penting dalam pencapaian prestasi belajar mahasiswa. Mahasiswa yang mempunyai sikap positif cenderung mengarahkan ke pencapaian prestasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang mempunyai sikap negatif. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan sikap akan menentukan keterampilan berbicara mahasiswa.

Perubahan tentu diharapkan dari sikap negatif menjadi positif dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran. Sehingga mahasiswa yang mempunyai sikap positif akan memberikan apresiasi yang baik

terhadap mata kuliah yang pada akhirnya akan bermuara pada keterampilan berbicara yang tinggi. Perubahan sikap sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar mahasiswa yang dialami pada saat proses pembelajaran. Perlakuan dosen yang meliputi penguatan, penghargaan dan perhatian merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perubahan sikap. Pemberian penghargaan dan perhatian yang tulus dapat memberikan kontribusi besar dalam merubah sikap belajar mahasiswa terhadap suatu mata kuliah.

b.Hasil analisis hipotesis keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan melalui media animasi dan cetak

Menurut Adjie (2005:23) Animasi adalah suatu perubahan yang terjadi pada objek dalam jarak dan waktu tertentu. Animasi juga merupakan susunan gambar diam (*static graphics*) yang dibuat efek sehingga seolah-olah tampak bergerak. Tulisan yang meluncur dari samping ke tengah layar atau gambar.

Pada pembelajaran yang menggunakan media animasi sebagai media

pembelajaran mahasiswa diberi kesempatan yang tidak terbatas untuk membahas salah satu topic pembahasan dan dapat berkomunikasi dengan lawan bicara secara bebas dengan menggunakan Bahasa Inggris secara lancar. Dengan adanya media animasi mahasiswa akan lebih menikmati karena disertai dengan gambar gerak yang menarik. Mahasiswa akan lebih terbuka untuk mengungkapkan kesulitan dalam pengucapan.

Menurut Ramadhan (2004:115) kemampuan memberikan kesan hidup terhadap gambar yang ditampilkan untuk memperjelas penyampaian pesan pelajaran yang dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai dasar pertimbangan untuk melakukan kegiatan belajar selanjutnya. Proses pembelajaran yang disertai penggunaan media pembelajaran animasi merupakan alternative pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa, sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan, penalaran dan keterampilannya untuk

meningkatkan keterampilan berbicara pada mata kuliah *English for Communication* 3.

Media animasi dapat membantu dosen untuk menyampaikan materi kepada mahasiswa dalam bentuk audiovisual dan diharapkan mampu memantapkan konsep yang telah diperoleh mahasiswa pada saat proses pembelajaran dalam waktu yang cukup lama. Media animasi yang dilaksanakan merupakan media berbasis computer yang mampu memberikan informasi berupa visual, audio, teks, gambar yang dianimasikan sehingga dapat merangsang indera penglihatan. Pemanfaatan teknologi untuk penyampaian materi mata kuliah *EfC* 3 membuat mahasiswa merasa senang dan tertantang untuk mempelajari tentang media animasi.

Penggunaan media cetak harus didukung kemauan dan disiplin yang tinggi dari mahasiswa dalam membaca dan memahami isi media cetak. Beda halnya dengan media animasi yang mampu

memberikan pengalaman belajar yang berbeda dimana saja dan kapan saja.

Dari analisis data menunjukkan keterampilan berbicara mahasiswa yang menggunakan media cetak sebagai media pembelajaran lebih rendah dari pada mahasiswa yang menggunakan media animasi tanpa memandang perbedaan sikap mahasiswa terhadap mata kuliah *EfC* 3. Adanya perbedaan yang signifikan tersebut disebabkan oleh karena media pembelajaran animasi mampu memberikan rangsangan yang bervariasi sehingga otak peserta belajar dapat berfungsi secara optimal, membangkitkan keinginan dan minat baru. Keterampilan berbicara akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar mandiri pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri.

Dalam penelitian sebelumnya juga telah dibahas tentang "Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran animasi terhadap

hasil belajar” oleh Rakhmatullah (2011) hasilnya tentang adanya peningkatan tentang hasil belajar dengan penggunaan media animasi.

c. Hasil analisis hipotesis keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan melalui media animasi dan cetak pada mahasiswa yang memiliki sikap positif terhadap mata kuliah *EfC3*

Pembelajaran *EfC 3* selain pemahaman terhadap kosa kata dan juga dalam membuat kalimat dalam bahasa inggris juga di tekankan pada cara pengucapan yang merupakan kompetensi dari mata kuliah *EfC 3*. Penggunaan media animasi merupakan langkah yang dapat membantu mahasiswa untuk dapat lebih kreatif dalam berkomunikasi dari berbagai topic pembahasan.

Banyak kejadian bahwa mahasiswa enggan bertanya pada dosennya secara langsung karena takut mendapat penilaian yang kurang baik dari teman dikelas. Tapi melalui pembentukan grup berpasangan mahasiswa jadi lebih percaya diri untuk berkomunikasi tanpa ada rasa malu dan takut. Mahasiswa menjadi aktif dalam

bekerja sama dalam melakukan kegiatan belajar secara sukarela, kapanpun dan dimanapun sehingga belajar jadi menyenangkan bahkan lebih bersemangat untuk belajar dibanding dengan belajar melalui media cetak.

Keterlibatan aktif mahasiswa secara mandiri terhadap pembelajaran *EfC 3* tidak terlepas dari sikap yang dimiliki terhadap mata kuliah *EfC 3*. Sikap positif yang tidak apriori terhadap sesuatu telah menjadi pendukung utama dalam menentukan tindakan apa yang harus dilakukan dalam memberi respon terhadap sesuatu hal. Mahasiswa yang memiliki sikap positif akan memberikan respon yang baik terhadap perlakuan yang diberikan pada pembelajaran *EfC 3*.

Setelah dilakukan analisis, ternyata bagi mahasiswa yang bersikap positif terhadap mata kuliah *EfC 3* ada perbedaan keterampilan berbicara yang signifikan antara yang menggunakan media animasi dengan media cetak. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media

animasi sebagai media pembelajaran yang menghasilkan keterampilan berbicara yang lebih tinggi dari pada media cetak untuk mahasiswa yang bersikap positif.

Mulyatiningsih dkk (2004) menyatakan bahwa sikap adalah suatu sistem yang berlangsung terus menerus tentang sesuatu yang menyangkut positif atau negatifnya suatu obyek, perasaan emosional dan kecenderungan orang untuk melakukan suatu tindakan setuju-tidak setuju. Ada tiga komponen sikap yang menonjol, yaitu perasaan, pemikiran dan perilaku, dimana masing-masing komponen memiliki karakteristik tersendiri namun saling terkait antara satu dengan yang lain.

Mahasiswa yang bersikap positif terhadap mata kuliah *EfC 3* akan secara kreatif berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Inggris. Hal ini tentu saja memberi dampak pada kemampuan dan pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah *EfC 3*. Mahasiswa mempunyai cara dalam berkomunikasi melalui gambar gambar

yang muncul beserta kosa kata yang ditampilkan dalam media animasi.

Seperti halnya penelitian sebelumnya, Nugroho (2006) dalam penelitiannya” peningkatan prestasi belajar dengan menggunakan media animasi computer” menyimpulkan bahwa sikap positif terhadap belajar menjadi pemicu rasa suka dan keterlibatan diri secara total (ego involvement) terhadap peristiwa belajar.

Penjelasan diatas membuktikan bahwa sikap merupakan faktor internal mahasiswa dan media pembelajaran merupakan faktor eksternal mahasiswa yang sangat penting dan harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara yang lebih tinggi pada dasarnya mahasiswa mempunyai sikap positif ternyata lebih cocok menggunakan animasi sebagai media pembelajarannya.

d. Hasil analisis hipotesis keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan melalui media animasi dan cetak pada mahasiswa yang memiliki sikap negative terhadap mata kuliah *EfC3*

Media animasi merupakan salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif secara mandiri kepada mahasiswa. Media animasi merupakan media pembelajaran yang melibatkan mahasiswa untuk aktif berkomunikasi dalam Bahasa Inggris. Hal ini menuntut adanya respon yang baik dari mahasiswa terhadap pendekatan baru yang diberikan dosen dalam pembelajaran misalnya media pembelajaran. Respon yang baik akan keluar ketika seseorang bersikap positif terhadap sesuatu yang sedang dan akan dihadapinya.

Ketika seseorang sudah apriori terhadap sesuatu maka sikap negatif itu akan menjadi penghambat dalam memberikan respon yang baik. Dalam hal ini jika mahasiswa sudah tidak senang dengan mata kuliah tertentu maka sikap negatif ini akan ditunjukkan dengan cara enggan mengikuti dengan baik proses perkuliahan yang telah ditentukan melalui kontrak perkuliahan bahkan untuk hal yang sederhana sekalipun. Dengan kata lain

mahasiswa seperti ini mengikuti perkuliahan sekedarnya saja.

Jika untuk hal yang sederhana saja enggan malakukannya maka untuk hal yang inovatif membutuhkan keaktifan belajar secara mandiri sebagaimana yang dituntut oleh media pembelajaran animasi akan sangat sulit untuk diwujudkan. Hal ini sebagai dampak dari apriori yang merupakan sikap negatif yang dimiliki oleh mahasiswa terhadap mata kuliah *EfC* 3 kenyataan diatas didukung oleh hasil analisis yang menunjukkan bahwa ada perbedaan keterampilan berbicara yang mengikuti perkuliahan melalui media pembelajaran animasi dan media cetak pada mahasiswa yang memiliki sikap negatif. Hal ini menunjukkan apapun media pembelajaran yang digunakan ternyata sikap memang berpengaruh pada pencapaian keterampilan berbicara.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media animasi menghasilkan keterampilan berbicara yang lebih rendah

dari pada cetak pada mahasiswa yang memiliki sikap negatif. Hal ini menunjukkan bahwa pada dasarnya mahasiswa yang mempunyai sikap negatif terhadap mata kuliah lebih mudah dikondisikan belajarnya melalui media cetak.

Arif (2008) menyatakan bahwa pandangan dan sikap negatif terhadap kualitas kemampuan yang dimiliki mengakibatkan individu memandang seluruh tugas sebagai suatu hal yang sulit untuk diselesaikan. Penggunaan media animasi sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa yang memiliki sikap negatif akan membuat mahasiswa semakin tidak terkondisi kesiapan belajarnya. Mahasiswa cenderung mengandalkan dan menggunakan hasil kegiatan mahasiswa lain dalam aktifitas belajarnya. Hal ini terjadi karena mahasiswa lebih banyak beraktifitas sendiri dengan bahan ajar.

Bagi mahasiswa yang bersikap negatif lebih cocok diterapkan media cetak

sebagai media pembelajaran, di mana dalam proses pembelajarannya memungkinkan dosen untuk secara lebih menuntun serta memberikan dorongan, perhatian dan bimbingan belajar secara langsung kepada mahasiswa melalui indikator pencapaian pada lembar kerja mahasiswa yang terdapat pada media cetak. Perlakuan ini akan menumbuhkan sikap positif yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan keterampilan berbicara.

SIMPULAN

Berdasarkan pengujian data dan hasil analisis hipotesis, maka beberapa hal disimpulkan sebagai berikut :

1. Ada interaksi yang signifikan antara media animasi dan cetak dengan sikap terhadap keterampilan berbicara mahasiswa pada pembelajaran *English for Communcation 3* dengan nilai signifikan 0.000
2. Keterampilan berbicara mahasiswa yang menggunakan

media animasi lebih tinggi dari pada cetak untuk mata kuliah

English for Communication 3.

3. Keterampilan berbicara mahasiswa yang bersikap positif lebih tinggi jika dibelajarkan dengan media pembelajaran animasi terhadap mata kuliah *English for Communication 3* daripada yang dibelajarkan dengan media cetak.
4. Keterampilan berbicara mahasiswa yang bersikap negatif, lebih tinggi jika dibelajarkan dengan media pembelajaran cetak terhadap mata kuliah *English for Communication 3* daripada yang dibelajarkan dengan media animasi..

Hal ini menunjukkan bahwa sikap mahasiswa terhadap mata kuliah menentukan media pembelajaran apa yang cocok untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Asmawi, 2002. *jurnal.upi.edu*.<http://jurnal.upi.edu/file/20-Baiq>. 15 february 2012

Arsyad, Azhar. 2010. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Adjie, S. 2005, *Macromedia flash profesi Awal 8*.Lampung: Dian Rakyat

Ahira, Anne. 2010. *JurnalPprestasi Belajar*.<http://www.anneahira.com/jurnal-prestasi-belajar.htm>. 8 des 2011

Allen.2008.*Media Pembelajaran dalam PBM*.
<http://dadhar.blogspot.com/2008/02/media-pembelajaran-dalam-pbm.html>. 2 januari 2011

Affih,Wiftahul. 2010.*Media dan pembelajaran terhadap sikap dan prestasi belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arya.2010. *faktor-yang-mempengaruhi-prestasi-belajar*.
<http://belajarpsikologi.com/faktor-yang-mempengaruhi-prestasi-belajar/>.20 Februari 2011

Arif,Hendra.2008.*Sikap Attitude*.
<http://ajangberkarya.wordpress.com/2008/10/13/sikap-attitude/>.15 januari 2011

Asagari. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Remaja Karya.

Arikunto,Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aunurrahman. 2999. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung; Alfabeta

Baharudin. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

- Baiq Murniati.2011. *Jurnal UPI*.http://jurnal.upi.edu/file/20-Baiq_Murniati-edit.pdf. 25 maret 2011.
- Budiningsih, Asri. 2005. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta; Rineka Cipta.
- Daryanto.2010.*Chapter2*.
http://repository.upi.edu/operator/upload/s_c0551_0606539_chapter2.pdf. 3 juli 2011
- Djamarah. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- DePorter, B. 2004. *Quantum Teaching, Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang ruang Kelas*.Kaifa.Jakarta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zaim Aswin. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta
- Fandy.2010. *Pemahaman Direct Method*.
<http://fandy-trk.blogspot.com/2010/11/pemahaman-direct-method-metode-langsung.html/> diakses tanggal 2 agustus 2012
- Fauziati, Endang. 2009. *Teaching English as a Foreign language*. Surakarta; Muhammadiyah University Press.
- Hamzah, B. Uno. 2006. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta; Bumi Aksara
- Hicks, R. Charles. 1973. *Fundamental Concepts in the Design of Experiments*. USA
- Hamdani. 2005. *Forum UPI*.<http://forum.upi.edu/v3/index.php?topic=15694.0>/diakses tanggal 3 agustus 2012.
- Herminingsih, Retno. 2008. *pengaruh penggunaan media cetak terhadap prestasi belajar*. Jogjakarta: Andi offset.
- Kandar. 2010 *Kepemimpinan dan sikap guru*
<http://endang965.wordpress.com/the-sis/3-kepemimpinan-ks-sikap-guru/bab-2-deskripsi/ed.1985.Penelitian-behavioral>. 12 des 2011.
- Kerlinger.N,Fred.1985.*Penelitian Behavioral*. Eugene,Oregon.
- Mar'at. 1984. *Sikap Manusia, Perubahan Serta Pengukurannya*. Jakarta: Gahlia.
- Mafrukhi. 3003. *Pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata pelajaran Bahasa Indonesia*. Semarang; Universitas Negeri Semarang.
- Maryanto, Budi.,2010, *Peningkatan Pprestasi Belajar dengan menggunakan Media Animasi Computer*. Bandung: UPI
- Maryati. 2003. *Interaksi Sosial Definisi Bentuk Ciri*
<http://jurnal-sdm.blogspot.com/2009/05/interaksi-sosial-definisi-bentuk-ciri.html>. 3 maret 2011.
- Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mulyatiningsih, Rudi. Pancariatno, Sunu. Yohanes, Kuswadi. Rohayati, Menik. 2004. *Bimbingan Pribadi Sosial dan Karir*. Jakarta: Grasindo.
- Munthe. Bernawi. 2006. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Intan Madani.
- Nabihah, Fairuz.2011. *Bagaimana Sikap Berubah*.
<http://fhairuznhabiehah.blogspot.com/2011/02/bagaimana-sikap-berubah.html>. 13 april 2011.

- Nugroho . 2006. *Peningkatan prestasi belajar dengan menggunakan media animasi komputer*. Gahlia. Jakarta.
- Ocha, ningning. 2011 .*faktor yang mempengaruhi belajar*
[http://ningningocha.wordpress.com/2011/06/10/faktor-faktor-yang mempengaruhi-belajar-dan-pembelajaran/](http://ningningocha.wordpress.com/2011/06/10/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-belajar-dan-pembelajaran/).20 maret 2011.
- Priyani,Eka.2010. *komponen sikap*.
<http://edukasi.kompasiana.com/2010/12/23/komponen-sikap/> diakses tanggal 4 juli 2012
- Pringgawidagda, Suwarna. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Rakhmad, Jalaludin. 1992. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Ramadhan .2004. *pengaruh penggunaan medi animasi sebagai strategi-pembelajaran aktif pada konsep metabolisme di kelas xii MAN 2 Sinjai* .
<http://kamriantiramli.wordpress.com/2011/02/28/pengaruh-penggunaan-media-animasi-sebagai-strategi-pembelajaran-aktif-pada-konsep-metabolisme-di-kelas-xii-man-negeri-2-sinjai>. 20 April 2011/
- Rakhmatullah, Muhammad. 2011. *jurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan/view/646/pengaruh-pemanfaatan-media-pembelajaran-film-animasi-terhadap-hasil-belajar--studi-eksperimen-pada-mata-pelajaran-ips-siswa-kelas-vii-smpn-6-banjarmasin*.
<http://jurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan/view/646/pengaruh-pemanfaatan-media-pembelajaran-film-animasi-terhadap-hasil-belajar--studi-eksperimen-pada-mata-pelajaran-ips-siswa-kelas-vii-smpn-6-banjarmasin>.htmlan . 24 April 2011.
- Rahayu,Sri.2010.<http://id.shvoong.com/social-sciences/counseling/2156069-faktor-faktor-yang-mempengaruhi-pembentukan/> 5 oktober 2011.
- Setyadi,Bambang.2006. *Metode Penelitian untuk pengajar Bahasa Asing*. Jogjakarta: Graha Ilmu.
- Siregar, Eveline. 2008. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sagala,Syaiful.2007. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Sadiman, S. Arif. 2002.<http://www.slideshare.net/iswantonosahir/makalah-media-pembelajaran/> 2 maret 2005.
- Sudjarwo. 2008, *Pranata dan sistem Pendidikan*. Kediri: CV. Jenggala Pustaka Utama.
- Sudrajat,Akhmad. 2010. *Model Pembelajaran langsung*.
<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2011/01/27/model-pembelajaran-langsung/> diakses tanggal 23 juli 2012
- Sugiyono.2002. *Variabel penelitian*.
[http://aritmaxx.wordpress.com/2010/06/30/variabel penelitian/](http://aritmaxx.wordpress.com/2010/06/30/variabel-penelitian/). 13 maret 2011.
- Siyanto, Dwi Apik. 2007. *Hasil Belajar dan Aktifitas Siswa Dengan Pendekatan Jelajah Alam Sekitar Berbasis Analisis Pengetahuan Awal Siswa Pada Pembelajaran Konsep*

Pengelolaan Lingkungan. Skripsi.
Semarang: UNNES

Suyatna . I Gede, 2008.*Dalam pembelajaran melalui media animasi.*Malang: IKIP

Syakira.2009. *Faktor-faktor yang mempengaruhi.* <http://syakira-blog.blogspot.com/2009/01/faktor-faktor-yang-mempengaruhi.html>. 23 januari 2011

Syah, Muhiddin. 2010. *Faktor-faktor yang mempengaruhi Belajar.* <http://paksalam.wordpress.com/2010/07/24/faktor-yang-mempengaruhi-belajar/> . 30 maret 2011.

Smaldino E. Sharon. Lowther L, Deborah. Russell D, James. 2011. *Instruksional Technology and Media for Learning.* Jakarta; Kencana.

Tilaar, H.A.R. 2004. *Beberapa agenda Reformasi Pendidikan Nasional Dalam Perspektif Abad 21.* Magelang: Indonesia Tera.

Trianto. 2010. *Mendesain Model pembelajaran Inovatif-Progresif.* Jakarta: kencana prenatal media Group.

Utomo,Pristiadi..2000. *Teori Piaget* .<http://ilmuwanmuda.wordpress.com/piaget> dan teorinya/. 13 April 2011.

Uaksena. 2011. Fungsi dan manfaat Media Pembelajaran <http://uaksena.com/fungsi-dan-manfaat-media-pengajaran.html/13> agustus 2012

Yuliana.2010. *Humanisasi Pendidikan.* http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/artikel%20HUMANISASI%20PENDIDIKAN%20SEBAGAI_0.pdf. 20 April 2011

Yunia.2011. *Fungsi dan Manfaat Media Pendidikan/* <http://yuniatiexa.wordpress.com/2011/03/28/fungsi-dan-manfaat-media-pendidikan/>.14 juni 2011